

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B  
DI TK TRISULA PERWARI 2 KLATEN  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Naskah Publikasi Ilmiah



Oleh:

LILIK KISMURBANI

NIM. A53B090005

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

**PERSETUJUAN**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI**

**PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B**

**DI TK TRISULA PERWARI 2 KLATEN**

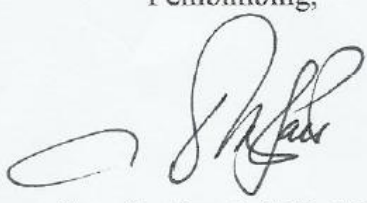
**TAHUN AJARAN 2012/2013**

Naskah publikasi ilmiah  
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

LILIK KISMURBANI  
A53B090005

Telah disetujui dan disahkan.

Pembimbing,



Dra. Surtikanti, S.H., M.Pd

Tanggal Persetujuan: 22 Oktober 2012

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B  
DI TK TRISULA PERWARI 2 KLATEN  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh:  
LILIK KISMURBANI  
NIM. A53B090005

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas melalui permainan puzzle pada anak kelompok B di TK Trisula Perwari 2 Klaten. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan empat kali pertemuan. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok B TK Trisula Perwari 2 Klaten tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 17 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah metode observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis komparatif dengan analisis terhadap proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama penelitian berlangsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan puzzle, kreativitas anak kelompok B di TK Trisula Perwari 2 dapat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas anak yang hanya mencapai 48,09% pada prasiklus menjadi 65,88% pada siklus I dan meningkat menjadi 82,35% pada siklus II. Hal ini juga terlihat dari bertambahnya jumlah anak yang kreativitasnya berkembang dengan baik yaitu dari 3 anak pada waktu prasiklus menjadi 10 anak pada siklus I dan 15 anak pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan permainan puzzle dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Trisula Perwari 2 Klaten tahun ajaran 2012/2013.*

Kata kunci : kreativitas anak, permainan puzzle.

## **A. PENDAHULUAN**

Taman Kanak-Kanak merupakan bentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, sehingga siap memasuki pendidikan dasar (Depdiknas, 2004:4). Salah satu hal yang akan terbentuk dalam proses perkembangan tersebut adalah kreativitas. Kreativitas bukanlah bakat, tetapi sebuah pilihan. Setiap anak berpotensi untuk menjadi kreatif. Jika orang tua sejak dini sudah mengarahkan dan memberi ruang bagi si anak untuk mengembangkan kreativitasnya, maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang penuh kreativitas.

Masa anak-anak identik dengan masa bermain. Bermain merupakan unsur yang penting dalam perkembangan anak usia dini baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Bermain merupakan ciri aktivitas anak usia 3-6 tahun yang khas karena hampir seluruh kegiatannya melibatkan unsur bermain. Bermain mendukung tumbuhnya kreativitas karena anak dapat memilih permainan yang mereka sukai dan dapat mengidentifikasi banyak hal.

Seorang anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, mental, dan bahkan moralnya dengan bermain. Permainan dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan fisik, mental dan moral anak. Bahkan beberapa produk mainan dirancang secara khusus untuk memberi kesempatan kepada anak agar bisa mengembangkan wawasan, kemampuan, dan pengetahuannya. Produk mainan edukatif seperti ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Salah satu produk mainan edukatif adalah puzzle. Menurut Patmonodewo yang dikutip Epeni dalam <http://kuliah.itb.ac.id>. Media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Puzzle

adalah mainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik yang ringan, berbentuk kubus atau lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar sesuatu yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar. Anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya melalui puzzle. Puzzle juga dapat digunakan untuk melatih daya ingat, daya nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan fakta menjadi suatu bentuk keseluruhan yang mempunyai arti (<http://pondokibu.com>).

Sekarang ini masih banyak orang tua yang kurang memahami pentingnya kreativitas anak. Anak-anak masih banyak yang sering dilarang oleh orang tuanya sehingga kurang bebas berkreasi. Jika hal ini dilakukan terus menerus, maka kreativitas anak tidak akan muncul.

Santroek dalam Sujiono (2010:38) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Anak yang kreatif akan lebih mudah untuk menerima pembelajaran tahap lanjut di sekolah dasar karena kreativitas akan membantu mereka menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan yang dihadapi anak kelompok B di TK Trisula Perwari 2 Klaten adalah kurang berkembangnya kreativitas mereka. Kreativitas anak yang masih rendah ini disebabkan orang tua kurang memotivasi anak, hal ini ditunjukkan dengan masih banyak anak yang kurang mandiri (masih ditunggu ibunya), masih sering dilarang melakukan ini-itu, dan tidak antusias belajar. Pola asuh orang tua yang terlalu melindungi anak justru menghambat perkembangan kreativitas anak. Hal tersebut juga bisa terjadi karena metode pembelajaran yang kurang menarik, alat pembelajaran yang kurang mendukung, dan kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan bahan ajar sehingga anak-anak kurang berminat dan tidak antusias memperhatikan apa yang disampaikan guru.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan puzzle. Dengan analisis deskriptif komparatif dari hasil observasi,

diharapkan bisa diketahui peningkatan kreativitas anak kelompok di TK Trisula Perwari 2 Klaten dengan menerapkan permainan puzzle.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Arikunto (2006:91), menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian kelas dilakukan antara guru dengan kolaborasi/orang lain yang bertujuan untuk mendeteksi dan memecahkan masalah yang ada di kelas sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelasnya.

Tempat penelitian dilakukan di TK Trisula Perwari 2 Klaten. Hal ini berdasarkan hasil survei awal peneliti yaitu terjadi permasalahan terkait kreativitas anak yang masih kurang. Penelitian dilakukan pada semester ganjil, dimulai bulan Agustus 2012 sampai dengan bulan Oktober 2012.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B TK Trisula Perwari 2 Klaten tahun ajaran 2012/2013. Banyak anak ada 17 anak, terdiri dari 7 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Sebagian besar dari anak tersebut berasal dari keluarga yang kurang mampu dalam bidang ekonomi.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berkolaborasi dengan guru sekolah (rekan sejawat). Hal ini dimaksudkan untuk menyamakan pemahaman dan memperoleh kesepakatan dalam mengambil keputusan sehingga menghasilkan kesamaan tindakan. Secara terperinci, prosedur yang digunakan peneliti untuk melaksanakan siklus adalah melalui prasiklus yang merupakan observasi awal sebelum dilakukan tindakan penelitian. Prasiklus dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan tentang kemampuan kreativitas anak. Setelah mengetahui kondisi awal tingkat kreativitas anak yang masih rendah, dilakukan pemberian tindakan yang berupa siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Penelitian ini menggunakan dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang digunakan berupa daftar nilai siswa dan persentase keberhasilan siswa. Peneliti mengumpulkan data pada setiap kegiatan observasi pelaksanaan siklus PTK, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, menganalisis tingkat keberhasilannya, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi berhasil dan belum berhasil. Sedangkan data kualitatif yang digunakan berupa wawancara dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Data primer adalah data diperoleh dari sumber pertama melalui prosedur dan teknik pengambilan data yang dapat berupa observasi secara langsung dari siswa itu sendiri, proses, dan hasil karya anak pada saat pembelajaran. Sedangkan, data sekunder diperoleh dari sumber tidak langsung yang biasanya berupa data dokumentasi dari arsip-arsip resmi (Azwar, 1997:36). Sumber data primer yang digunakan berupa observasi siswa dan hasil karya anak. Sedangkan sumber data sekunder yang digunakan berupa dokumentasi kegiatan saat pembelajaran.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan objek penelitian agar mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan anak di kelas. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru, dan anak didik untuk mengetahui respon mereka tentang pembelajaran. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam pedoman observasi. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan arsip-arsip yang berhubungan dengan penelitian ini.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat instrumen penelitian terlebih dahulu. Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi peningkatan kreativitas

melalui permainan puzzle, (2) lembar observasi kegiatan penerapan kegiatan permainan puzzle yang dilakukan guru kelas, dan (3) lembar catatan lapangan.

Ada tiga indikator yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu: (1) menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, (2) memperkirakan urutan berikutnya, (3) memasangkan benda sesuai dengan pasangannya. Ketiga indikator tersebut dijabarkan ke dalam sepuluh butir amatan yang menjadi fokus peneliti dalam melakukan observasi atau pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas dengan melibatkan imajinasi dan daya pikir anak. Persentase keberhasilan sudah ditetapkan yaitu 60% untuk siklus I, 70% untuk siklus II, dan 80% untuk siklus III. Pada penelitian ini target pencapaian keberhasilan sudah mencapai 80% pada siklus ke-2 sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Data yang dikumpulkan harus diusahakan kevalidannya. Untuk menjamin keabsahan dan kebenaran data, maka dipilih dan digunakan cara-cara yang tepat untuk memperoleh data. Menurut Patton yang dikutip Puspita (dalam <http://3lox.wordpress.com>) ada 4 macam triangulasi sebagai teknik untuk pemeriksaan keabsahan data, yaitu: triangulasi data, triangulasi pengamat, triangulasi teori, dan triangulasi metode. Penelitian ini menggunakan triangulasi data karena menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang berbeda. Penelitian ini dapat memanfaatkan sudut pandang guru, sudut pandang siswa, dan sudut pandang peneliti. Guru dapat menjelaskan tentang maksud dan tujuan pembelajaran, anak dapat melakukan apa yang ditugaskan guru. Dari data yang diperoleh dibandingkan sehingga peneliti dapat menguji kebenarannya.

Pada penelitian tindakan kelas ini, teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif berdasarkan hasil observasi kegiatan



pembelajaran, yang digunakan untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya. Analisis data kreativitas anak dilakukan dengan membuat tabulasi skor peningkatan kreativitas anak persiklus kemudian menghitung persentase pencapaian yang diperoleh setiap anak. Langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil persentase pencapaian pada setiap anak dengan persentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti. Penelitian pada setiap siklus akan berhasil jika anak sudah mencapai persentase yang telah dilakukan peneliti pada setiap siklusnya.

### **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Terkait dengan kreativitas anak, peneliti telah melakukan observasi sebelum penelitian dilaksanakan (prasiklus). Hal ini dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata di lapangan sebelum peneliti melakukan proses penelitian dengan cara observasi di kelas dan peneliti menempatkan diri sebagai guru kelas. Hasil observasi ini digunakan sebagai informasi awal untuk mendapatkan hasil kreativitas anak sebelum melakukan permainan puzzle pada tindakan penelitian selanjutnya.

Tindakan prasiklus ini memperoleh hasil bahwa kreativitas anak kelompok B di TK Trisula Perwari 2 masih rendah. Hal ini terlihat dari persentase pencapaian kreativitas anak 1 kelas hanya 48,09% dan dari 17 anak hanya 3 anak (17,65%) saja yang kreatifnya berkembang dengan baik. Dengan demikian memang perlu diadakan tindakan selanjutnya untuk meningkatkan kreativitas anak yang masih jauh dari yang hasil yang hendak dicapai.

#### **1. Tindakan Siklus I**

Tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuan memerlukan waktu  $\pm$  30 menit. Siklus I dilaksanakan pada minggu pertama bulan Oktober yaitu hari Selasa tanggal 2 Oktober 2012 dan Kamis tanggal 4 Oktober 2012.

Adapun deskripsi atau gambaran pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan langkah-langkah tindakan dengan melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan alat yang akan digunakan yaitu puzzle.
- 2) Membuat Rencana Bidang Pengembangan (RBP)
- 3) Membuat lembar observasi anak didik dan guru untuk siklus I.
- 4) Membuat lembar tabulasi skor untuk mengetahui peningkatan hasil belajar anak setelah menggunakan permainan puzzle pada siklus I.
- 5) Menyamakan persepsi dengan observer tentang perencanaan tindakan dan instrumennya.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana yaitu dua kali pertemuan. Tindakan siklus I pertemuan pertama, dilaksanakan ada hari Selasa tanggal 2 Oktober 2012. Tindakan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 4 Oktober 2012. Dalam pelaksanaan tindakan ini, peneliti bertindak sebagai guru (praktikan) dan rekan sejawat sebagai observer. Adapun tindakan pelaksanaan pertemuan pada siklus I sebagai berikut:

1) Tindakan Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 2 Oktober 2012. Pada pertemuan ini menggunakan alokasi waktu kegiatan awal dalam rencana kegiatan harian yang dilaksanakan sesuai dengan Rencana Bidang Pengembangan (RBP) siklus I pertemuan 1 (terlampir), yaitu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh. Langkah-langkah pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal, setelah menyiapkan alat yaitu puzzle gambar, guru memulai pembelajaran dengan mengkondisikan anak.

Setelah terkondisi, kegiatan berikutnya adalah berbaris, berdoa, salam pembuka, absensi, dan apersepsi tentang puzzle dilanjutkan demonstrasi bermain puzzle.

Guru memulai kegiatan inti dengan memberikan apersepsi atau penjelasan tentang langkah-langkah kesepakatan bermain yang akan dilaksanakan dan aturan-aturan selama bermain. Adapun langkah-langkah kegiatan bermain tersebut adalah:

- a) Guru membagikan alat peraga berupa puzzle.
- b) Guru menerangkan dan mendemonstrasikan cara bermain puzzle gambar.
- c) Anak mengamati bentuk gambar yang ada dalam puzzle.
- d) Anak bermain puzzle gambar sesuai yang diinginkan.
- e) Guru membantu dan memberi semangat pada anak yang belum mampu menyusun puzzle gambar dengan benar.

Setelah menyampaikan langkah-langkah dan aturan bermain, guru mendemonstrasikan kegiatan dan mengajak anak mulai bermain.

Selanjutnya adalah kegiatan akhir yaitu mengevaluasi hasil pembelajaran dengan memberikan *reward* pada ananda Anggoro yang telah melakukan permainan dengan sangat baik. Juga memberikan semangat kepada anak didik yang lain serta menginformasikan kembali kegiatan yang telah dilaksanakan.

## 2) Tindakan Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Oktober 2012 di ruang kelas kelompok B. Pada pertemuan kedua ini, peneliti menggunakan alokasi waktu kegiatan awal dalam rencana kegiatan harian dan peneliti sebagai guru melakukan pembelajaran sesuai dengan rencana bidang pengembangan (RBP) siklus I pertemuan 2 (terlampir). Kegiatan pertemuan kedua siklus I yaitu bermain menggunakan puzzle gambar.

Guru mengawali kegiatan dengan menyiapkan alat permainan berupa puzzle gambar, mengkondisikan anak dilanjutkan berbaris, berdoa, salam pembuka, absensi, apersepsi dengan menanyakan pertemuan sebelumnya.

Guru memulai kegiatan inti dengan memberikan apersepsi atau penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan bermain dan aturan-aturan selama bermain puzzle. Adapun langkah-langkah kegiatan bermain tersebut adalah:

- a) Guru membagikan alat peraga berupa puzzle.
- b) Guru menerangkan dan mendemonstrasikan cara bermain puzzle gambar.
- c) Anak mengamati bentuk gambar yang ada dalam puzzle.
- d) Anak bermain puzzle gambar sesuai yang diinginkan.
- e) Guru memotivasi anak yang belum mampu menyusun puzzle gambar dengan benar.
- f) Guru memberikan *reward* pada anak yang sudah mampu bermain puzzle dengan baik.

Kegiatan akhir adalah pemberian *reward* kepada anak-anak yang berhasil menyusun puzzle dengan baik. Kemudian, guru bersama anak didik membuat kesimpulan dan mengulas kegiatan yang telah dilakukan bersama.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran khususnya pada saat permainan puzzle. Observasi digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan guru kolaborator, diperoleh hasil bahwa ada anak yang masih malas menyusun kepingan puzzle dan hanya beberapa anak saja yang antusias menyusun kepingan-kepingan puzzle.

d. Tahap Refleksi

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer. Berdasarkan hasil

pengamatan yang dilakukan oleh observer, peneliti dapat memperoleh data proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peningkatan kreativitas anak pada siklus I.

Berdasarkan data hasil observasi dan analisis pada siklus I, diperoleh hasil rata-rata pencapaian anak sebesar 65,88%. Dengan persentase keberhasilan yang telah ditentukan dalam indikator pencapaian pada siklus I yaitu 60%, keberhasilan siklus I sudah tercapai, tetapi masih kurang dari indikator pencapaian akhir yaitu 80%. Hal ini menjadikan dasar peneliti untuk melakukan tindakan siklus II.

## **2. Tindakan Siklus II**

Tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan memerlukan waktu  $\pm$  30 menit. Siklus II dilaksanakan pada minggu kedua bulan Oktober yaitu hari Selasa, 9 Oktober 2012 dan hari Kamis, 11 Oktober 2012.

Adapun deskripsi atau gambaran pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

### **a. Tahap Perencanaan Tindakan**

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan permainan atau kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil tindakan siklus I.
- 2) Memilih alat yang dipakai dalam permainan puzzle.
- 3) Membuat rencana bidang pengembangan (RBP).
- 4) Membuat lembar observasi anak didik dan guru untuk siklus II.
- 5) Membuat lembar tabulasi skor untuk mengetahui peningkatan hasil belajar (kreativitas) anak setelah menggunakan permainan puzzle.
- 6) Menyamakan persepsi dengan observer tentang perencanaan tindakan dan instrumennya.

### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

#### **1) Tindakan Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 9 Oktober 2012. Pada pertemuan ini, peneliti menggunakan alokasi waktu kegiatan awal dalam rencana kegiatan harian yang dilaksanakan sesuai dengan rencana bidang pengembangan (RBP) pada siklus II pertemuan ke-1 (terlampir). Langkah-langkah pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal, setelah menyiapkan alat yaitu puzzle konstruktif, guru memulai pembelajaran dengan menyanyikan lagu untuk mengkondisikan anak. Setelah anak terkondisi, kegiatan selanjutnya adalah berbaris, berdoa, salam pembuka, absensi, dan apersepsi dengan menanyakan permainan puzzle gambar yang telah dilaksanakan sebelumnya. Kegiatan awal diakhiri dengan bernyanyi, mengkondisikan anak membentuk kelompok memasuki kegiatan inti.

Guru memulai kegiatan inti dengan memberikan apersepsi atau penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan bermain yang akan dilaksanakan dan aturan-aturan selama bermain. adapun langkah-langkah kegiatan bermain tersebut adalah:

- a) Guru membagikan alat peraga berupa puzzle konstruktif.
- b) Guru menerangkan dan mendemonstrasikan cara bermain puzzle konstruktif.
- c) Anak bermain puzzle sesuai dengan yang diinginkan.
- d) Guru membantu anak yang belum mampu bermain puzzle konstruktif dengan baik.

Selanjutnya adalah kegiatan akhir, hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan akhir yaitu mengevaluasi hasil pembelajaran dengan memberikan *reward* pada anak yang telah bermain puzzle konstruktif dengan baik, memberikan semangat kepada anak didik yang lain, dan mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan.

## 2) Tindakan Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Oktober 2012. Pada pertemuan kedua siklus II ini, peneliti menggunakan alokasi waktu kegiatan awal dalam rencana kegiatan harian sesuai dengan rencana bidang pengembangan (RBP) siklus II pertemuan ke-2 (terlampir). Kegiatan pertemuan kedua adalah bermain puzzle konstruktif.

Guru mengawali kegiatan awal dengan mempersiapkan alat permainan berupa puzzle konstruktif, mengkondisikan anak dilanjutkan berbaris, berdoa, salam pembuka, absensi, dan apersepsi kegiatan kemarin serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan awal diakhiri dengan bernyanyi bersama dan anak dikondisikan untuk memasuki kegiatan inti.

Guru memulai kegiatan inti dengan memberikan apersepsi atau penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan bermain yang akan dilaksanakan dan aturan-aturan selama bermain. Adapun langkah-langkah kegiatan bermain tersebut adalah:

- a) Guru membagikan alat peraga berupa puzzle konstruktif.
- b) Guru menerangkan dan mendemonstrasikan cara bermain puzzle konstruktif.
- c) Anak bermain puzzle sesuai dengan yang diinginkan.
- d) Guru memberi motivasi pada anak yang belum mampu bermain puzzle konstruktif dengan baik.

Selanjutnya adalah kegiatan akhir, hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan akhir yaitu mengevaluasi hasil pembelajaran dengan memberikan *reward* pada anak yang telah bermain puzzle konstruktif dengan baik, memberikan semangat kepada anak didik yang lain, dan mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan.

### c. Tahap Observasi

Dalam tahap observasi, peneliti bekerjasama dengan observer (rekan sejawat). Hal-hal yang diamati observer adalah proses

pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak dengan cara mengisi instrumen yang telah disiapkan sebelumnya.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer, peneliti dapat memperoleh data proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peningkatan kreativitas anak pada siklus II.

Berdasarkan data hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak kelompok B TK Trisula Perwari 2 Klaten pada tindakan siklus II sudah sesuai dengan yang diharapkan. Walaupun masih ada 2 anak yang belum mampu mencapai indikator pencapaian pada siklus II yaitu 70%, tetapi hasil persentase rata-rata kreativitas anak pada siklus II yaitu sebesar 82,35% telah melebihi indikator pencapaian yang telah ditetapkan pada siklus III yaitu sebesar 80%. Dengan demikian, tindakan penelitian dihentikan.

#### **D. SIMPULAN**

Sebelum melakukan tindakan siklus I, peneliti melakukan observasi awal berupa prasiklus untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan dan permasalahan apa yang terjadi. Data persentase pencapaian yang diperoleh pada kondisi awal adalah 48,09% dengan banyaknya anak yang mempunyai perkembangan kreativitas yang baik hanya 2 anak. Siklus I mencapai 65,88% dengan banyak anak kreatif bertambah menjadi 10 anak. Sedangkan persentase pencapaian pada siklus II mencapai 82,35% dengan banyak anak yang kreatif bertambah menjadi 15 anak. Meskipun masih ada 2 anak yang belum berani menunjukkan ide kreatifnya dan belum bisa menyusun puzzle dengan baik, namun hasil terakhir sudah memenuhi target yang ingin dicapai peneliti yaitu persentase keberhasilan 80%. Dengan demikian, upaya peningkatan kreativitas melalui permainan puzzle pada anak kelompok B di TK Trisula Perwari 2 Klaten dapat dikatakan berhasil.



Kesimpulan yang diperoleh adalah melalui permainan puzzle, kreativitas anak kelompok B di TK Trisula Perwari 2 Klaten dapat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas anak dari sebelum tindakan (prasiklus) sampai dengan siklus II. Sebelum pelaksanaan tindakan, kreativitas anak hanya 48,09%, siklus I mencapai 65,88% dan siklus II mencapai 82,35%. Dengan demikian, hipotesis yang berbunyi “melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK Trisula Perwari 2 Klaten tahun ajaran 2012/2013” telah terbukti atau dapat diterima kebenarannya.

Dengan adanya kesimpulan di atas, maka diketahui bahwa permainan puzzle sangat penting untuk mengembangkan kreativitas anak. Permainan puzzle dapat membantu anak untuk mengungkapkan ide-ide yang dimiliki terutama ide kreatif untuk memecahkan masalah yang dihadapi maupun membuat karya-karya yang inovatif.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Anonim. *Manfaat Puzzle*. Diakses pada 11 Agustus 2012 pukul 10.47 WIB dari <http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak.html>
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, Saifuddin. 1997. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Epeni, Hani. *Pengertian Puzzle*. Diakses pada 11 Agustus 2012 pukul 05.45 WIB dari <http://kuliah.itb.ac.id>.
- Puspita, Elok. 2010. *Triangulasi*. Diakses pada 28 September 2012 pukul 16.52 WIB dari <http://3lox.wordpress.com/2010/10/07/triangulasi/>.
- Sujiono, Yuliani N, Sujiono Bambang. 2010. *Bermain Kreatif*. Jakarta : Indeks.